S.T.A.L.K.E.R.

EL JUEGO DE MESA

REGLAMENTO Y GUÍA DE MISIONES DE DEBER Y LIBERTAD

COMPONENTES

* El contenido de las cajas de Misión se detalla en la página **5** del Diario de sucesos de Deber y Libertad (la parte posterior del Reglamento y guía de misiones de Deber y Libertad).

COMPONENTES DE PAPEL

1 Reglamento y guía de misiones/Diario de sucesos de Deber y Libertad

4 conjuntos de pegatinas

CARTAS

Cartas estándar

19 cartas de Arma

22 cartas de Consecuencia

6 cartas de Contacto

Cartas pequeñas

18 cartas de Blindaje

11 cartas de Accesorio

2 cartas de Objeto

FICHAS

32 fichas de Habilidad

11 fichas de PS de Enemigo -1

2 fichas de Bando enemigo

MINIATURAS

3 miniaturas de Soldado del Deber

1 miniatura de Exoesqueleto del Deber

3 miniaturas de Luchador de la Libertad

1 miniatura de Exoesqueleto de la Libertad

OTROS

4 losetas de Tablero

3 cajas de Misión*

2 separadores para el Archivador de campaña

S.T.A.L.K.E.R. EL JUEGO DE MESA EXPANSIÓN DEBER Y LIBERTAD

El Deber y la Libertad son dos caras de la misma moneda, enzarzadas en un conflicto tan antiguo como la propia Zona. Unirte a un bando te granjeará la enemistad del opuesto y cambiará tu suerte a largo plazo. ¿Será para bien o para mal? Solo el tiempo lo dirá.

CÓMO INTEGRAR LA EXPANSIÓN CON EL JUEGO BÁSICO

La expansión Deber y Libertad añade componentes e Historias adicionales a S.T.A.L.K.E.R. El juego de mesa. En cuanto abras la caja, puedes añadir sus componentes a la caja básica siguiendo estas reglas:

1. Añade la carta de Arma RPG-7U al mazo de Armas. Podrás hacerte con ella siguiendo las reglas habituales.
2. Añade las 2 cartas de Objeto Bolsa para lanzagranadas al mazo de Objetos. Podrás hacerte con ellos siguiendo las reglas habituales.
3. Añade las 11 cartas de Accesorio al mazo de Accesorios. Podrás hacerte con ellos siguiendo las reglas habituales.
4. Añade las 4 losetas de Tablero a las de la caja básica. Las losetas de Tablero de Deber y Libertad tienen los siguientes números: **60**, **61**, **62** y **63**.
5. Pon las fichas nuevas de Bando enemigo y -1 en sus respectivos lugares de la bandeja de fichas.
6. Los componentes restantes estarán disponibles a medida que avances en la Historia de Deber y Libertad.

Todas las cartas que vas a añadir a las de la caja básica tienen las letras DF en una de las esquinas para que sea más fácil identificarlas en caso de que más adelante desees separar el contenido de Deber y Libertad del juego básico. Las cartas que están limitadas a una sola facción están claramente marcadas como pertenecientes al Deber o a la Libertad.

Historia de Deber y Libertad

La caja de Deber y Libertad añade una Historia adicional de 3 Misiones. Puedes añadirla a tu campaña en cualquier momento actualizando tu Mapa de la Zona con la siguiente pegatina:

- 50. «Misión **DF1**, Entre la espada y la pared»

Para mayor comodidad al guardar el juego, puedes sustituir las cajas de las Misiones que ya hayas completado por las nuevas de la caja de Deber y Libertad.

Cuando completes la Misión **DF1** «Entre la espada y la pared», cambiará tu fase de Exploración de la Zona y el contenido del Archivador, así que para disfrutar de sus efectos te recomendamos completarla cuanto antes, aunque por su nivel de dificultad aconsejamos haber terminado al menos 1 Historia antes de hacerlo.

REGLAS DE LAS FACCIONES

Después de unirte a una facción, podrás obtener equipo y habilidades restringidos de esta. Sin embargo, unirse a un bando conlleva consecuencias que alguien que va por libre ni siquiera se plantearía.

Tu lealtad a la facción se marcará con una pegatina en tu Mapa de la Zona.

Armas y Blindajes de facción

Los Contactos **C40** (**Intendente del Deber**) y **C45** (**Contrabandista de la Libertad**) ofrecen Armas y Blindajes restringidos a su facción. Cuando visites a estos Mercaderes, podrás comprar cartas de Arma y Blindaje marcadas como Deber o Libertad respectivamente en su reverso.

Miniaturas de Stalker adicionales

Puedes usar cualquier miniatura de la facción que hayas elegido después de completar la Misión **DF1** «Entre la espada y la pared».

Habilidades de facción

MEDICINA Y BRUJERÍA
Cada vez que realices la Acción de un Objeto Medicamento, el Blanco de esa Acción se cura 4 PS adicionales.
RÁFAGA APUNTADA
Una vez por Turno, puedes elegir una Parte del cuerpo cuando Ataques con una Ráfaga.

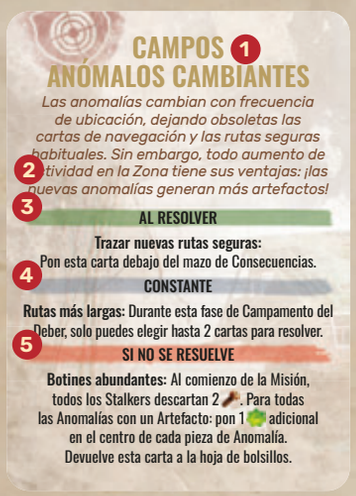
Los Contactos **C41** (**Instructor del Deber**) y **C46** (**Mentor de la Libertad**) pueden enseñarte Habilidades únicas restringidas a su facción. Las Habilidades de facción siempre están activas, como ocurre con las capacidades de los personajes.

Cada Stalker puede tener hasta 2 Habilidades de facción en un momento dado y se pueden redistribuir entre los Stalkers durante la Navegación por la Zona o cada vez que visites al Instructor o al Mentor. No hay límite para el número total de Habilidades que puede tener tu grupo, pero cada sesión de adiestramiento adicional cuesta progresivamente más.

Consecuencias de la facción

Al comienzo de la fase de Campamento de tu facción, robas 1 carta de Consecuencia. Las Consecuencias pueden ser acontecimientos tanto positivos como negativos, pero si no las mantienes controladas, podrían abrumar al grupo enseguida, lo que provoca fracasar en la campaña.

Este es un ejemplo de carta de Consecuencia:


CAMPOS ANÓMALOS CAMBIANTES
1
Las anomalías cambian con frecuencia de ubicación, dejando obsoletas las cartas de navegación y las rutas seguras habituales. Sin embargo, todo aumento de actividad en la Zona tiene sus ventajas: ¡las nuevas anomalías generan más artefactos!
2
3
AL RESOLVER
Trazar nuevas rutas seguras:
Pon esta carta debajo del mazo de Consecuencias.
4
CONSTANTE
Rutas más largas: Durante esta fase de Campamento del Deber, solo puedes elegir hasta 2 cartas para resolver.
5
SI NO SE RESUELVE
Botines abundantes: Al comienzo de la Misión, todos los Stalkers descartan 2 . Para todas las Anomalías con un Artefacto: pon 1 adicional en el centro de cada pieza de Anomalía.
Devuelve esta carta a la hoja de bolsillos.

1. **Nombre.**
2. **Trasfondo narrativo.**
3. **Al resolver:** Efecto que se aplica cuando decides resolver la carta.
4. **Constante:** Efecto que se aplica mientras la Consecuencia esté metida en la hoja de bolsillos.
5. **Si no se resuelve:** Efecto que se aplica si terminas la fase de Campamento de tu facción sin resolver esta Consecuencia.

Fichas de Bando del Deber y la Libertad

Esta expansión utiliza dos nuevas fichas de Bando:

Se considera que forman un bando opuesto a los Enemigos de los equipos 1 y 2 (a menos que además estén marcadas con fichas de dichos bandos).

Al resolver cartas de Activación de enemigos, aplica todos los efectos que afecten a también a y todos los efectos que afecten a también a .

Si se tienen que Activar varios Enemigos a la vez y hay un empate en cuanto a cuáles Activar primero, recomendamos Activarlos según esta jerarquía:

→ → → → → →

Expansión Deber y Libertad en el modo Supervivencia en la Zona

Para mejorar tu experiencia de Supervivencia en la Zona, está permitido adquirir cartas de Equipo etiquetadas como Deber o Libertad, pero exclusivamente de una sola de las facciones.

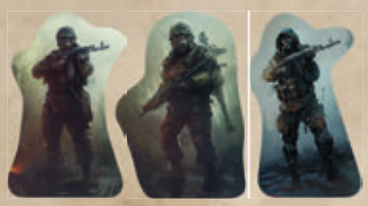
Las fichas de Habilidad se pueden comprar por 4000 : roba 2 fichas, elige una y descarta la otra.

Cada Stalker puede tener hasta 2 fichas de Habilidad.

REFERENCIA DE FIGURAS Y MINIATURAS

En la caja de Deber y Libertad aparecen nuevos Enemigos. Estas son las figuras y miniaturas exactas que los representan.

FIGURAS



4 Enemigos Militares + 3 Bandidos con fusil (Protector del Monolito)

2 Enemigos Militares (Granadero de la IPSF)

2 Enemigos Militares + 3 Bandidos con fusil (Soldado de la IPSF)

MINIATURAS

3 Soldados del Deber

1 Exoesqueleto del Deber (Soldado del Deber, Kulak)

3 Luchadores de la Libertad

1 Exoesqueleto de la Libertad (Luchador de la Libertad, Misha)

CRÉDITOS

Dedicado a la memoria de Łukasz Orwat, el mejor de nosotros. Ojalá volvamos a vernos.

Diseño del juego: Paweł Samborski

Basado en la saga de videojuegos S.T.A.L.K.E.R.
de GSC Game World © 2024 GSC Game World Global Ltd.

Diseño del suplemento: Paweł Samborski

Pruebas y desarrollo: Paweł Samborski, Filip Tomaszewski y Konrad Sulżycki

Pruebas internas: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki, Piotr Chmielewski, Witold Chudy, Michał Ozon y Wojciech Frelich

Diseño narrativo: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta y Paweł Samborski

Redacción: Marcin Mortka y Aleksandra Kleśta

Edición: Daniel Morley

Corrección: Tyler Brown, Daniel Morley y Wiktoria Ślusarczyk

Dirección artística: Patryk Jędraszek y Adrian Radziun

Diseño gráfico: Adrian Radziun, Łukasz Styrna y Klaudia Wójcik

Ilustraciones: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek y Magdalena Cieplak

Diseño de personajes: Ewa Labak y Pamela Łuniewska

Modelado 3D: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek y Jędrzej Chomicki

Maquetación: Patrycja Marzec y Angelika Kajmowicz

Producción: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski y Michał Matłosz

Equipo de GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova y Maksym Tkachenko

Traducción al español: Ángel Martínez Murillo

Edición de la versión española: Ángel Martínez Murillo

Corrección de la versión española: David Monzó

Maquetación de la versión española: Krzysztof Klemiński, Angelika Kajmowicz y Patrycja Marzec

Coordinación de la traducción: Anna Czajka y Adrianna Kocięcka

S.T.A.L.K.E.R. Y GSC GAME WORLD SON MARCAS REGISTRADAS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

Entre la espada y la pared
Prólogo

Este territorio al que estás a punto de entrar no te gusta ni un pelo. Se rumorea que es uno de los disputados entre el Deber y la Libertad, dos de las facciones más poderosas de la Zona. En el Deber, famosos por su disciplina militar, están decididos a erradicar todo lo que representa la Zona, y en la Libertad, inspirados por su belleza depredadora, intentan preservarla. No es de extrañar que las facciones estén enfrentadas y que meterse en medio de sus trifulcas sea, por lo general, una mala idea.

Sin embargo, tienes un trabajo. Te toca infiltrarte en un recinto que es también el coto de caza de una quimera para abatir a la bestia, cortarle la puñetera cabeza y salir por piernas. Y, en caso de que estés pensando por qué iba alguien a necesitar la cabeza decapitada de un monstruo, te pagan lo suficiente para que no le des vueltas al asunto.

Venga, manos a la obra. Cuanto antes llegues, mejor.

Resumen de la misión:

- Tienes que cazar nada menos que una quimera: hazte con armas pesadas y algunos medicamentos por si se acerca demasiado.
- Te moverás por su nido, un complejo de edificios en ruinas, así que olvídate de fusiles de francotirador.
- Buenas noticias: ¡no habrá anomalías!

Saca la caja de Misión **DF1** «Entre la espada y la pared» de la caja del juego. Contiene todos los componentes específicos de la Misión que necesitarás durante la preparación y mientras juegas.

Ahora vuelve al paso **6** del Archivador de campaña, «Navegación por la Zona», y continúa.

Está a punto de desatarse una emisión y su intensidad aumenta cada segundo.
No te hace falta ni mirar para saber que el tiempo apremia.
Por suerte, el recinto por donde se dice que merodea la quimera está a solo unos pasos.
Aumentas el ritmo, entras de un salto en el recinto y... te pones a cubierto instintivamente cuando te encuentras en mitad de un fuego cruzado fuera de control.
Dos grupos no identificados hacen todo lo posible por masacrar a sus rivales y el aire está surcado de plomo.
Qué mala leche, ¡que tienes un trabajo por hacer!

1. Preparación del Tablero

Busca las losetas de Tablero **12**, **13**, **14**, **25** y **29** y ponlas como se indica.

2. Preparación del Entorno

Cartas de Entorno:

- Saca todas las cartas de Entorno de la caja de Misión **DF1**.
- Busca las cartas **DF1-01a (Objetivo de la misión)**, **DF1-02a (Emisión)** y **DF1-13a (Objetivo adicional)**, léelas y ponlas junto al Tablero.
- Ahora, pon las siguientes cartas en el Tablero como se indica en la ilustración de abajo: **DF1-03a**, **DF1-04a**, **DF1-05a** y **DF1-07a**. Estas son tus cartas de Pieza iniciales.
- Deja las cartas de Entorno restantes formando el mazo de Entorno junto al Tablero, ya que las necesitarás durante la Misión.
- En la caja de Misión **DF1**, busca las cartas de Enemigo Kulak (Deber) y Misha (Libertad). Dales la vuelta y ponlas por el lado de Pieza bocarriba en el Tablero, como se indica. Se representan con las miniaturas de Exoesqueleto de la Libertad y Exoesqueleto del Deber.

Objetivo de la misión

Emisión

Objetivo adicional

Mazo de Entorno

3. Otros

Stalkers:

- Pon las miniaturas de Stalker en la casilla marcada como «Punto de inicio».

Enemigos:

- En la caja de Misión **DF1**, busca la carta de Enemigo Luchador de la Libertad y ponla junto al Tablero. Márcala con .
- En la caja de Misión **DF1**, busca la carta de Enemigo Soldado del Deber y ponla junto al Tablero. Márcala con .
- Puedes conocer sus facciones leyendo el reverso de sus cartas. Puede que hacerlo te ayude a decantarte por un bando.
- Busca las cartas de Enemigo Perro, Roedor y Zombi. Selecciona 1 al azar y devuelve las otras 2 a la caja. Márcala con .
- Busca las cartas de Enemigo Garrapata, Poltergeist y Chupasangre. Selecciona 1 al azar y devuelve las otras 2 a la caja. Márcala con .
- Busca las 3 miniaturas de Luchador de la Libertad y la miniatura de Exoesqueleto de la Libertad. Ponlas en las casillas marcadas con en el Tablero, como se indica.
- Busca las 3 miniaturas de Soldado del Deber y la miniatura de Exoesqueleto del Deber. Ponlas en las casillas marcadas con en el Tablero, como se indica.
- Busca todas las figuras (5 Perros, 6 Roedores u 8 Zombis) que coincidan con la carta de Enemigo seleccionada al azar y marcada con . Pon todas ellas junto al Tablero.
- Busca todas las figuras (1 Poltergeist, 2 Chupasangres o 4 Garrapatas) que coincidan con la carta de Enemigo seleccionada al azar y marcada con . Pon todas ellas junto al Tablero.

Botín :

- Loseta de Tablero **13**:
  - » Coge 7 fichas de Botín al azar y ponlas en pilas en el Tablero como se indica.
- Losetas de Tablero **25** y **29**:
  - » Dependiendo del número de jugadores, colocarás en diferentes casillas de las losetas del Tablero.
  - » Primero, busca 3 fichas de Botín especial en la caja de Misión **DF1**. Luego, dependiendo de cuántos Stalkers jueguen:
  - » 1 Stalker: Mezcla 3 fichas de Botín especial con 7 de y ponlas apiladas en las casillas con números rojos.
  - » 2 Stalkers: Mezcla 3 fichas de Botín especial con 9 de y ponlas apiladas en las casillas con números rojos y azules.
  - » 3 Stalkers: Mezcla 3 fichas de Botín especial con 11 de y ponlas apiladas en las casillas con números rojos, azules y amarillos.
  - » 4 Stalkers: Mezcla 3 fichas de Botín especial con 13 de y ponlas apiladas en las casillas con números rojos, azules, amarillos y verdes.

Fichas de Desconocido :

- Dependiendo del número de Stalkers, coge un conjunto de fichas de Desconocido, mézclalas y ponlas al azar en el Tablero como se indica:
  - » Un solo Stalker: 2 × , 2 × , 4 × , 2 ×
  - » 2 Stalkers: 1 × , 3 × , 4 × , 2 ×
  - » 3 Stalkers: 2 × , 1 × , 4 × , 3 ×
  - » 4 Stalkers: 2 × , 2 × , 2 × , 4 ×

Mazo de Eventos:

- Saca todas las cartas de Evento de misión de la caja de Misión **DF1**.
- Apila las cartas de Evento de misión por orden numérico, bocabajo. La carta de Evento de misión **I** debe estar arriba y la **V** abajo. Este será tu mazo de Eventos.

¡Empieza la misión!
Comienza la primera Ronda.

Poltergeist/Chupasangre (Oculto)/Garrapata

Mazo de Eventos

Perro/Roedor/Zombi

Entre la espada y la pared
Epílogo A (Deber)

Nada en la Zona resulta fácil y das gracias por haber vivido para contarlo. Mientras te diriges al punto de encuentro, echas un ojo al Dispositivo, un mamotreto electrónico con algunos cables sueltos, controles y una pantallita verde agrietada. ¿Por qué tanto alboroto por esto?

No puedes contener la curiosidad y se lo preguntas al agente que esperaba tu llegada.

—No estoy autorizado a revelar ningún detalle —dice el agente con actitud distante—. Sin embargo, has demostrado tu valía y mereces saber más. Permíteme decirte que esto es solo un prototipo que primero habrá que probar sobre el terreno, pero si todo va como esperamos, podría detener el crecimiento desmesurado de la Zona o incluso hacer que se encoja.

Mereces saberlo. Bien. Esperemos que esta información fragmentaria no sea tu único pago.
El agente parece leerte la mente.

—En cuanto a la recompensa, estoy autorizado a informarte de que tú y tus compañeros sois oficialmente nuestros aliados. Recibiréis adiestramiento con nuestros mejores soldados, acceso a nuestros contactos más valiosos y nuestro apoyo a lo largo de las próximas misiones. Y, por supuesto, habrá recompensas en metálico si seguís trabajando para nosotros. Con gloria no se puede comprar vodka, ¿verdad?

Te guiña un ojo y suspiras con alivio.

Parece que la misión de decapitar a la quimera va a resultar mucho más lucrativa de lo que pensabas.

Recompensas del Escenario:

- Marca la Misión **DF1** como no disponible.

A continuación, actualiza tu Mapa de la Zona con las siguientes pegatinas:

- 51. «Misión **DF2**, A oscuras y sin rumbo»
- 52. Logro «Soldado del Deber»

Si tienes la carta **DF1-13b (Misión completada)**, gana 6000 ₸.

Luego, actualiza tu mazo de Enemigos añadiéndole las cartas de Enemigo Luchador de la Libertad y Soldado del Deber.

Si la miniatura de Exoesqueleto de la Libertad está en el Tablero, busca la caja de Misión **DF3** «La última cuenta atrás» y mete la carta de Enemigo Misha dentro de esa caja.

Luego, excluyendo las cartas de Equipo obtenidas por los jugadores, devuelve todas las cartas de Evento de misión y de Entorno a la caja de Misión **DF1**.

Lee el suceso **D11**.

Epílogo B (Libertad)

Nada en la Zona resulta fácil y das gracias por haber vivido para contarlo. Mientras te diriges al punto de encuentro, echas un ojo al Dispositivo, un mamotreto electrónico con algunos cables sueltos, controles y una pantallita verde agrietada. ¿Por qué tanto alboroto por esto?

No puedes contener la curiosidad y se lo preguntas al agente que esperaba tu llegada.

—¿Esto? —dice entre carcajadas—. ¡Esto, colega, es nuestro Santo Grial! Lo arreglaremos, lo conectaremos a alguna fuente de alimentación y a darle caña.

Quieres saber qué quiere decir con eso exactamente. El hombre se pone serio.

—Vale. Supongo que nadie me va a sacar los higadillos por compartir contigo algunas verdades. Creemos que hará que la Zona se extienda, que es nuestro sueño desde hace años. Guay, ¿eh?

Guay o no, la idea de que hayas arriesgado el pellejo por el sueño de otros no te sienta bien. El agente, sin embargo, sigue hablando.

—Y vosotros, chicos, sois los mejores. Es una pasada teneros por aquí y os debemos mucho. Si queréis entrenar con nuestros veteranos, solo tenéis que decírnoslo. ¿Que necesitáis contactos de los buenos? Adelante, todos vuestros. ¿Apoyo durante las próximas misiones? A vuestro servicio. Y, por supuesto, para todos aquellos que se alíen con nosotros habrá pasta contante y sonante. Ya sabéis, nunca nos olvidamos de los nuestros.

El futuro parece ahora mucho más brillante.

Parece que lo que empezó como la simple caza de un trofeo ha acabado siendo algo mucho más grande.

Recompensas del Escenario:

- Marca la Misión **DF1** como no disponible.

A continuación, actualiza tu Mapa de la Zona con las siguientes pegatinas:

- 51. «Misión **DF2**, A oscuras y sin rumbo»
- 53. Logro «Luchador de la Libertad»

Si tienes la carta **DF1-13b** (**Misión completada**), gana 6000 ₸.

Luego, actualiza tu mazo de Enemigos añadiéndole las cartas de Enemigo Luchador de la Libertad y Soldado del Deber.

Si la miniatura de Exoesqueleto del Deber está en el Tablero, busca la caja de Misión **DF3** «La última cuenta atrás» y mete la carta de Enemigo Kulak dentro de esa caja.

Luego, excluyendo las cartas de Equipo obtenidas por los jugadores, devuelve todas las cartas de Evento de misión y de Entorno a la caja de Misión **DF1**.

Lee el suceso **F11**.

A oscuras y sin rumbo
Prólogo

La zona que estás a punto de explorar está ocupada por el Monolito y el informe que te han proporcionado dice que el hombre al que han llamado en clave el Científico, el creador del Dispositivo y la única persona capaz de hacerlo funcionar, desapareció en algún lugar de este sitio si nos fiamos del último mensaje que envió. Si ese pobre diablo sigue con vida, tanto el Monolito como vuestro bando rival le estarán dando caza.

Prepárate para un laberinto de túneles estrechos y alta radiación. Seguramente habrá algunas anomalías, así que es imprescindible llevar los bolsillos llenos de pernos y tuercas.

Resumen de la misión:

- Habrá muchos túneles estrechos.
- Cabe esperar altos niveles de radiación.
- Podrían aparecer mutantes, mantente alerta.
- Te enfrentarás a dos bandas de enemigos, no dejes que te rodeen.

Saca la caja de Misión **DF2** «A oscuras y sin rumbo» de la caja del juego. Contiene todos los componentes específicos de la Misión que necesitarás durante la preparación y mientras juegas.

Ahora vuelve al paso **6** del Archivador de campaña, «Navegación por la Zona», y continúa.

Estás justo delante del complejo subterráneo. Ahora, el tiempo apremia. Hay montones de casquillos esparcidos por el suelo, lo que significa que algunos hostiles ya han entrado en el lugar.

1. Preparación del Tablero

- Busca las losetas de Tablero **9, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 30, 60, 61** y **62** y ponlas como se indica.

2. Preparación del Entorno

Cartas de Entorno:

- Saca todas las cartas de Entorno de la caja de Misión **DF2**.
- Busca las cartas **DF2-01a (Objetivo de la misión)** y **DF2-03a (Alerta de bando)**, léelas y ponlas junto al Tablero.
- Ahora, pon las siguientes cartas en el Tablero como se indica en la ilustración de abajo: las tres cartas **DF2-02a** repartidas al azar, **DF2-04a**, **DF2-05a**, **DF2-06a**, **DF2-07a**, **DF2-08a**, **DF2-09a**, **DF2-10a**, **DF2-11a** y **DF2-12a**. Estas son tus cartas de Pieza iniciales.
- Deja las cartas de Entorno restantes formando el mazo de Entorno junto al Tablero, ya que las necesitarás durante la Misión.

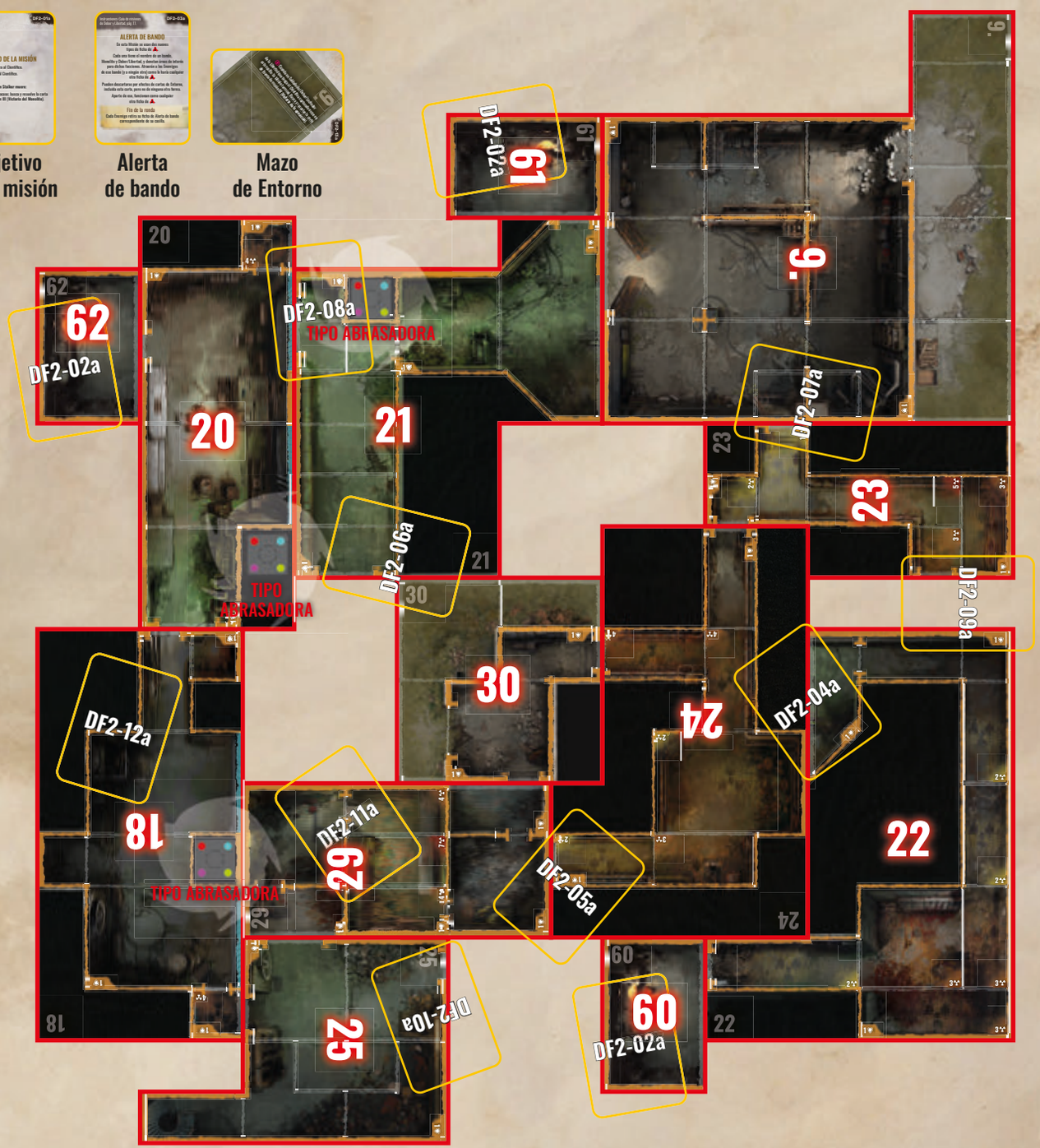
Anomalías:

- Roba 1 carta de Anomalía de tipo abrasadora no móvil al azar y ponla junto al Tablero.
- Busca las 3 piezas de Anomalía abrasadora (**2, 9** y **10**) y ponlas al azar en el Tablero de forma que la punta del triángulo del centro de la Anomalía apunte a la parte superior del Tablero.
- Pon 1 en el centro de cada pieza de Anomalía. Luego, pon las figuras de Anomalía correspondientes sobre dichas piezas.

Objetivo de la misión

Alerta de bando

Mazo de Entorno



3. Otros

Stalkers:

- Pon las miniaturas de Stalker en la casilla marcada como «Punto de inicio».

Enemigos:

Si tienes la pegatina de Logro «Soldado del Deber» en tu Mapa de la Zona:

- Busca la carta de Enemigo Luchador de la Libertad y ponla junto al Tablero. Márcala con .

Si tienes la pegatina de Logro «Luchador de la Libertad» en tu Mapa de la Zona:

- Busca la carta de Enemigo Soldado del Deber y ponla junto al Tablero. Márcala con .

Luego:

- En la caja de Misión **DF2**, busca la carta de Enemigo Protector del Monolito y ponla junto al Tablero. Márcala con 2.

Si tienes la pegatina de Logro «Soldado del Deber» en tu Mapa de la Zona:

- Busca las 3 miniaturas de Luchador de la Libertad y la miniatura de Exoesqueleto de la Libertad. Todas ellas representan a los Luchadores de la Libertad. Pon las 4 en las casillas marcadas con .

Si tienes la pegatina de Logro «Luchador de la Libertad» en tu Mapa de la Zona:

- Busca las 3 miniaturas de Soldado del Deber y la miniatura de Exoesqueleto del Deber. Todas ellas representan a los Soldados del Deber. Pon las 4 en las casillas marcadas con .

Luego:

- Busca las 4 figuras de Enemigo Militar y las 3 figuras de Bandido con fusil. Todas ellas representan a los Protectores del Monolito. Pon 4 de ellas en las casillas marcadas con y 3 junto al Tablero.

Botín ?:

- Coge 17 fichas de Botín al azar y ponlas en pilas en el Tablero como se indica.

Otras fichas:

- En la Caja de Misión **DF2**, busca las 5 fichas de Alerta del Deber/de la Libertad y las 3 fichas de Alerta del Monolito y ponlas en el Tablero como se indica. Pon las fichas de Alerta del Deber/de la Libertad por el lado que coincida con los Enemigos que has colocado.

Mazo de Eventos:

- Saca todas las cartas de Evento de misión de la caja de Misión **DF2**.
- Apila las cartas de Evento de misión por orden numérico, bocabajo. La carta de Evento de misión **I** debe estar arriba y la **V** abajo. Este será tu mazo de Eventos.

¡Empieza la misión!
Comienza la primera Ronda.

Mazo de Eventos

Soldado del Deber

- O BIEN -

Luchador de la Libertad

A oscuras y sin rumbo
Epílogo A
(el Científico fue evacuado por tu grupo)

Le das una palmadita en la espalda al Científico rescatado y él esboza una sonrisa cansada de alivio. Si le dejas descansar y lo escoltas de vuelta al Dispositivo, podrás marcar de verdad la diferencia y transformarás la Zona.

Recompensas del Escenario:

- Marca la Misión **DF2** como no disponible.
- Obtén 6000 ₹.

A continuación, actualiza tu Mapa de la Zona con la siguiente pegatina:

- 54. «Misión **DF3**, La última cuenta atrás»

Luego, actualiza tu mazo de Enemigos añadiéndole la carta de Enemigo Protector del Monolito.

A continuación, mete 1 ficha de Alerta del Monolito/la IPSF y la figura del Científico en la caja de Misión **DF3**.

Por último, excluyendo las cartas de Equipo obtenidas por los jugadores, devuelve todas las cartas de Evento de misión y de Entorno a la caja de Misión **DF2**.

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Epílogo B
(el Científico fue evacuado por enemigos)

Te bates en retirada y, aunque estás a salvo, se nota la decepción en tu rostro. No lograste rescatar al Científico. Aun así, tienes el Dispositivo y conoces las rutas de tus rivales y puedes estimar más o menos en qué dirección se llevarán al Científico. Aún tienes tiempo de sobra para volver a por el Dispositivo e intentar rescatar de nuevo al Científica por todos los medios que estén en tu mano.

Recompensas del Escenario:

- Marca la Misión **DF2** como no disponible.
- Obtén 2000 ₹.

A continuación, actualiza tu Mapa de la Zona con la siguiente pegatina:

- 55. «Misión **DF3**, La última cuenta atrás»

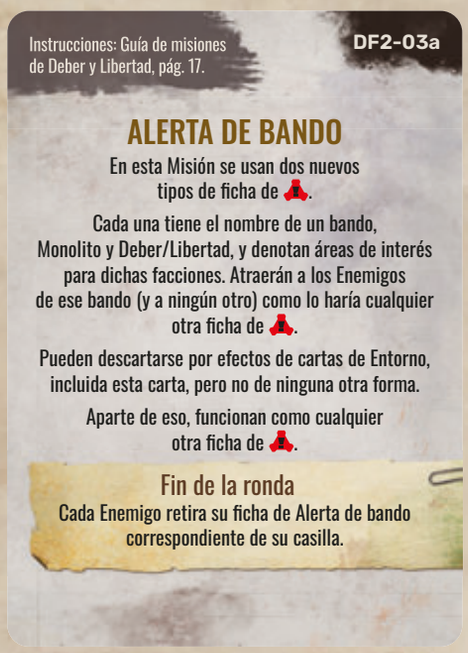
Luego, actualiza tu mazo de Enemigos añadiéndole la carta de Enemigo Protector del Monolito.

A continuación, mete 1 ficha de Alerta del Monolito/la IPSF y la figura del Científico en la caja de Misión **DF3**.

Por último, excluyendo las cartas de Equipo obtenidas por los jugadores, devuelve todas las cartas de Evento de misión y de Entorno a la caja de Misión **DF2**.

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Instrucciones: Alertas de bando


Instrucciones: Guía de misiones de Deber y Libertad, pág. 17.

DF2-03a

ALERTA DE BANDO

En esta Misión se usan dos nuevos tipos de ficha de .

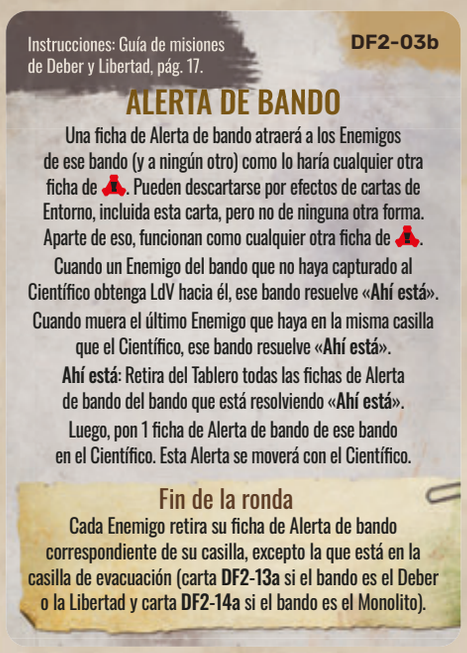
Cada una tiene el nombre de un bando, Monolito y Deber/Libertad, y denotan áreas de interés para dichas facciones. Atraerán a los Enemigos de ese bando (y a ningún otro) como lo haría cualquier otra ficha de .

Pueden descartarse por efectos de cartas de Entorno, incluida esta carta, pero no de ninguna otra forma.

Aparte de eso, funcionan como cualquier otra ficha de .

Fin de la ronda

Cada Enemigo retira su ficha de Alerta de bando correspondiente de su casilla.


Instrucciones: Guía de misiones de Deber y Libertad, pág. 17.

DF2-03b

ALERTA DE BANDO

Una ficha de Alerta de bando atraerá a los Enemigos de ese bando (y a ningún otro) como lo haría cualquier otra ficha de . Pueden descartarse por efectos de cartas de Entorno, incluida esta carta, pero no de ninguna otra forma. Aparte de eso, funcionan como cualquier otra ficha de .

Cuando un Enemigo del bando que no haya capturado al Científico obtenga LdV hacia él, ese bando resuelve «**Ahí está**».

Cuando muera el último Enemigo que haya en la misma casilla que el Científico, ese bando resuelve «**Ahí está**».

Ahí está: Retira del Tablero todas las fichas de Alerta de bando del bando que está resolviendo «**Ahí está**». Luego, pon 1 ficha de Alerta de bando de ese bando en el Científico. Esta Alerta se moverá con el Científico.

Fin de la ronda

Cada Enemigo retira su ficha de Alerta de bando correspondiente de su casilla, excepto la que está en la casilla de evacuación (carta **DF2-13a** si el bando es el Deber o la Libertad y carta **DF2-14a** si el bando es el Monolito).

Las fichas de Alerta de bando atraen a los Enemigos solamente si su nombre incluye una mención al bando indicado en la ficha de Alerta.
Las fichas de Alerta de bando del **Deber** solo atraerán a los Soldados del **Deber** y a Kulak (**Deber**).
Las fichas de Alerta de bando de la **Libertad** solo atraerán a los Luchadores de la **Libertad** y a Misha (**Libertad**).
Las fichas de Alerta de bando del **Monolito** atraerán a los Protectores del **Monolito** y a los Enemigos identificados como **Monolito**.
Las fichas de Alerta de bando de la **IPSF** atraerán a los Soldados de la **IPSF** y a los Granaderos de la **IPSF**.

Las fichas de Alerta de bando son fichas de Alerta alta, así que mientras haya una en el Tablero, tienes que robar una carta de Activación de enemigos de Alerta alta cada turno (incluso si no te han descubierto).
No se mueven por efectos de cartas de Activación de enemigos.

Si los Enemigos tienen alguna ficha de Alerta alta más cerca que la ficha de Alerta de su bando (por ejemplo, porque han visto a un Stalker), irán hacia esa ficha de Alerta alta en vez de hacia la ficha de Alerta de su bando.

Ahí está: Esta regla significa que los Enemigos que no hayan capturado al Científico y obtengan LdV hacia él podrán seguir sus movimientos por el Tablero, puesto que la ficha de Alerta de su bando se moverá con el Científico.
Si consiguen capturar al Científico, la ficha de Alerta de su bando se trasladará a su casilla de evacuación (por lo que intentarán moverse hacia dicha casilla).

La última cuenta atrás
Prólogo

La fase final de la misión parecía bastante sencilla. Lo único que tenías que hacer era llegar a la ubicación designada por el Científico, desplegar el Dispositivo y esperar a que lo calibrase.

Sin embargo, ya es hora de que aprendas que, en la Zona, no hay misión sencilla.
En primer lugar, la ubicación está cerca del Cordón. Es probable que el Monolito no te moleste, pero la operación atraerá la atención de la Fuerza Internacional de Seguridad del Perímetro, también conocida como IPSF, que está ansiosa de liquidar a todo lo que ose intentar salir de la Zona.

Y tus rivales... No creerás que han renunciado a darte caza, ¿verdad?

Resumen de la misión:

- Espera hasta que el Dispositivo esté calibrado.
- Te encontrarás en terreno abierto con largas líneas de visión y cobertura mínima.
- Alta radiación y anomalías presentes, prepárate en consecuencia. Lleva un detector, podría resultarte útil.
- El que avisa no es traidor: la IPSF es una organización militar. Probablemente dispondrá de material miliar pesado.

Saca la caja de Misión **DF3** «La última cuenta atrás» de la caja del juego. Contiene todos los componentes específicos de la Misión que necesitarás durante la preparación y mientras juegas.

Ahora vuelve al paso **6** del Archivador de campaña, «Navegación por la Zona», y continúa.

Sorteando anomalías, al fin llegas a la ubicación elegida por el Científico. El suelo está húmedo y tus zapatos también. Observas al hombre desplegar el artilugio, pero tu atención está centrada en todos los sonidos que os rodean. No tardarán mucho, no te cabe la menor duda. Por aquí hay hombres armados y vienen a por vosotros.

1. Preparación del Tablero

Busca las losetas de Tablero **1**, **2**, **3**, **7**, **11**, **14**, **16**, **26**, **27**, **28** y **63** y ponlas como se indica.

2. Preparación del Entorno

Cartas de Entorno:

- Saca todas las cartas de Entorno de la caja de Misión **DF3**.
- Busca las cartas **DF3-01a (Objetivo de la misión)**, **DF3-02a (Ayudar con el calibrado)** y **DF3-13a (Alerta de bando de la IPSF)**, léelas y ponlas junto al Tablero. Pon 1 en el espacio 0 de la carta **DF3-01a**.
- Busca las 3 cartas **DF3-03a**, barájalas y ponlas bocabajo junto al Tablero. Forman el mazo de Peticiones del Científico.
- Ahora, pon las siguientes cartas en el Tablero como se indica en la ilustración de abajo: **DF3-04a**, **DF3-05a**, **DF3-06a**, **DF3-07a**, **DF3-08a**, **DF3-09a** y **DF3-10a**. Estas son tus cartas de Pieza iniciales.
- Deja las cartas de Entorno restantes formando el mazo de Entorno junto al Tablero, ya que las necesitarás durante la Misión.

Anomalías:

- Roba 1 carta de Anomalía de tipo eléctrica no móvil al azar y 1 carta de Anomalía abrasadora no móvil al azar y ponlas junto al Tablero.
- Roba 2 piezas de Anomalía eléctrica (**6**, **7** u **11**) al azar y ponlas al azar en el Tablero de forma que la punta del triángulo del centro de la Anomalía apunte a la parte superior del Tablero.
- Busca las 3 piezas de Anomalía abrasadora (**2**, **9** y **10**) y ponlas al azar en el Tablero de forma que la punta del triángulo del centro de la Anomalía apunte a la parte superior del Tablero.
- Pon 1 en el centro de cada pieza de Anomalía. Luego, pon las figuras de Anomalía correspondientes sobre dichas piezas.

Mazo de Peticiones del Científico

Anomalía de tipo eléctrica

Anomalía de tipo abrasadora

Alerta de bando de la IPSF

Objetivo de la misión

Ayudar con el calibrado

Mazo de Entorno

3. Otros

Stalkers:

- Pon las miniaturas de Stalker en la casilla marcada como «Punto de inicio».

Enemigos:

- En la caja de Misión **DF3**, busca las cartas de Enemigo Soldado de la IPSF y Granadero de la IPSF y ponlas junto al Tablero. Marca al Soldado de la IPSF con (2) y al Granadero de la IPSF con (2).

Si tienes la pegatina de Logro «Soldado del Deber» en tu Mapa de la Zona:

- Saca la carta de Enemigo Luchador de la Libertad y la carta de Enemigo Misha si está en la caja de Misión **DF3**. Pon las cartas (o la carta) junto al Tablero. Márcalas (o márcala) con (◐).

Si tienes la pegatina de Logro «Luchador de la Libertad» en tu Mapa de la Zona:

- Saca la carta de Enemigo Soldado del Deber y la carta de Enemigo Kulak si está en la caja de Misión **DF3**. Pon las cartas (o la carta) junto al Tablero. Márcalas (o márcala) con (◐).

Luego:

- Busca las 5 figuras de Soldado de la IPSF y ponlas junto al Tablero.
- Busca las 2 figuras de Granadero de la IPSF y ponlas junto al Tablero.
- Busca todas las miniaturas (3 Luchadores de la Libertad y 1 Exoesqueleto de la Libertad o 3 Soldados del Deber y 1 Exoesqueleto del Deber) que coincidan con las cartas de Enemigo. Ponlas al azar en las casillas marcadas con (⊕). Si no tienes la carta de Enemigo de Misha o Kulak (la que corresponda), la miniatura de Exoesqueleto correspondiente se trata como un Luchador de la Libertad/ Soldado del Deber normal.

Botín (?):

- Coge 12 fichas de Botín al azar y ponlas en pilas en el Tablero como se indica.

Otras fichas:

- En la caja de Misión **DF3**, busca 1 figura de Científico y 1 ficha de Alerta de la IPSF y ponlas en el Tablero como se indica.

Mazo de Eventos:

- Saca todas las cartas de Evento de misión de la caja de Misión **DF3**.
- Devuelve las cartas de Evento de misión **Ib** y **II** a la caja de Misión.

Si tienes la pegatina de Logro «Luchador de la Libertad» en tu Mapa de la Zona:

- Devuelve la carta de Evento de misión **VII-D** a la caja de Misión.

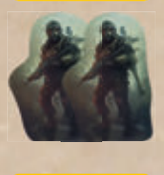
Si tienes la pegatina de Logro «Soldado del Deber» en tu Mapa de la Zona:

- Devuelve la carta de Evento de misión **VII-F** a la caja de Misión.

Luego:

- Apila las cartas de Evento de misión por orden numérico, bocabajo. La carta de Evento de misión **Ia** debe estar arriba y la **VIII** abajo. Este será tu mazo de Eventos.

¡Empieza la misión!
Comienza la primera Ronda.



Mazo de Eventos

- O BIEN -

Ataque y Movimiento del Helicóptero

El siguiente ejemplo muestra cómo resolver el Movimiento y el Ataque del Helicóptero, así como la forma de determinar su Línea de visión.

Cuando el Helicóptero aparece durante la Misión, no se pone en el Tablero, sino junto a uno de los bordes del Tablero. El Helicóptero se Activa según la carta de Evento de misión, y Ataca a todos los Blancos en su LdV; todas las instrucciones de las cartas de Activación de enemigos deben ignorarse en el caso del Helicóptero. El (2) determina solo el Bando en el que está el Helicóptero.

El Helicóptero tiene LdV a todas las casillas con un Borde abierto (no una Pared) a lo largo de toda la extensión del borde del Tablero al que esté adyacente el Helicóptero, y sigue trazando la LdV según las reglas normales (el Helicóptero no puede trazar LdV a través de Ventanas). El Helicóptero se considera siempre a Alcance 6 de todas las casillas marcadas, y las Entidades que estén en esas casillas se consideran a Alcance 6 del Helicóptero (y no al Alcance que supondría normalmente la distancia entre el borde del Tablero al que está adyacente el Helicóptero y la casilla marcada que contiene dicha Entidad).

El Helicóptero comienza junto al borde izquierdo del Tablero. Las casillas marcadas se consideran en la LdV del Helicóptero.

Después de que el Helicóptero Ataque, se Mueve hacia el siguiente borde del Tablero en sentido horario.

La figura del Helicóptero empieza aquí.

Después de que el Helicóptero se Mueva al siguiente borde del Tablero, su LdV cambia.

La última cuenta atrás
Prólogo

Parece que no todo está perdido.

En primer lugar, sigues con vida, que es con mucho lo más importante.

En segundo lugar, parece que tu facción tiene un espía en las filas enemigas. Te han dicho que el enemigo escoltará al Científico hasta las proximidades del Cordón, y que hay un lugar conveniente donde podrías tenderles una emboscada.

Las cosas podrían complicarse un poco más adelante. Una vez que el Científico esté libre, podrá empezar a trabajar con el Dispositivo, pero nadie puede aventurar el tiempo que podría tardarse en su calibrado. Hasta que acabe, habrá que protegerlo de las facciones rivales y, como tu misión va a tener lugar cerca del Cordón, seguro que atraerás la atención de la Fuerza Internacional de Seguridad del Perímetro, también conocida como IPSF, que está ansiosa de liquidar a todo lo que ose intentar salir de la Zona. ¿No querías caldo? Toma dos tazas.

Ahora vale de quejarse y manos a la obra. Un último empujón.

Resumen de la misión:

- Rescata al Científico, no hay tiempo que perder.
- Espera hasta que el Dispositivo esté calibrado.
- Te encontrarás en terreno abierto con largas líneas de visión y cobertura mínima.
- Alta radiación y anomalías presentes, prepárate en consecuencia. Lleva un detector, podría resultarte útil.
- El que avisa no es traidor: la IPSF es una organización militar. Probablemente dispondrá de material miliar pesado.

Saca la caja de Misión **DF3** «La última cuenta atrás» de la caja del juego. Contiene todos los componentes específicos de la Misión que necesitarás durante la preparación y mientras juegas.

Ahora vuelve al paso **6** del Archivador de campaña, «Navegación por la Zona», y continúa.

Sorteando anomalías, al fin llegas al lugar perfecto para tender la emboscada. El suelo está húmedo y tus zapatos también, pero te da igual. Más adelante está el Científico, escoltado por los soldados de tus rivales. Date prisa y escóndete. Si te lo montas bien, no sabrán de dónde les han venido los tiros.

1. Preparación del Tablero

Busca las losetas de Tablero **1**, **2**, **3**, **7**, **11**, **14**, **16**, **26**, **27**, **28** y **63** y ponlas como se indica.

2. Preparación del Entorno

Cartas de Entorno:

- Saca todas las cartas de Entorno de la caja de Misión **DF3**.
- Busca la carta **DF3-11a** (**Objetivo de la misión: Rescatar al Científico**), léela y ponla junto al Tablero.
- Ahora, pon las siguientes cartas en el Tablero como se indica en la ilustración de abajo: **DF3-04b**, **DF3-05a**, **DF3-06a**, **DF3-07a**, **DF3-08a**, **DF3-09a** y **DF3-10a**. Estas son tus cartas de Pieza iniciales.
- Deja las cartas de Entorno restantes formando el mazo de Entorno junto al Tablero, ya que las necesitarás durante la Misión.

Anomalías:

- Roba 1 carta de Anomalía de tipo eléctrica no móvil al azar y 1 carta de Anomalía abrasadora no móvil al azar y ponlas junto al Tablero.
- Roba 2 piezas de Anomalía eléctrica (**6**, **7** u **11**) al azar y ponlas al azar en el Tablero de forma que la punta del triángulo del centro de la Anomalía apunte a la parte superior del Tablero.
- Busca las 3 piezas de Anomalía abrasadora (**2**, **9** y **10**) y ponlas al azar en el Tablero de forma que la punta del triángulo del centro de la Anomalía apunte a la parte superior del Tablero.
- Pon 1 en el centro de cada pieza de Anomalía. Luego, pon las figuras de Anomalía correspondientes sobre dichas piezas.

Anomalía de tipo eléctrica

Anomalía de tipo abrasadora

Objetivo de la misión

Mazo de Entorno

3. Otros

Stalkers:

- Pon las miniaturas de Stalker en la casilla marcada como «Punto de inicio».

Enemigos:

- En la caja de Misión **DF3**, busca las cartas de Enemigo Soldado de la IPSF y Granadero de la IPSF y ponlas junto al Tablero. Marca al Soldado de la IPSF con (2) y al Granadero de la IPSF con (2).

Si tienes la pegatina de Logro «Soldado del Deber» en tu Mapa de la Zona:

- Saca la carta de Enemigo Luchador de la Libertad y la carta de Enemigo Misha si está en la caja de Misión **DF3**. Pon las cartas (o la carta) junto al Tablero. Márcalas (o márcala) con ◐.

Si tienes la pegatina de Logro «Luchador de la Libertad» en tu Mapa de la Zona:

- Saca la carta de Enemigo Soldado del Deber y la carta de Enemigo Kulak si está en la caja de Misión **DF3**. Pon las cartas (o la carta) junto al Tablero. Márcalas (o márcala) con ◑.

Luego:

- Busca las 5 figuras de Soldado de la IPSF y ponlas junto al Tablero.
- Busca las 2 figuras de Granadero de la IPSF y ponlas junto al Tablero.
- Busca todas las miniaturas (3 Luchadores de la Libertad y 1 Exoesqueleto de la Libertad o 3 Soldados del Deber y 1 Exoesqueleto del Deber) que coincidan con las cartas de Enemigo. Ponlas al azar en las casillas marcadas con ⊕. Si no tienes la carta de Enemigo de Misha o Kulak (la que corresponda), la miniatura de Exoesqueleto correspondiente se trata como un Luchador de la Libertad/Soldado del Deber normal.

Botín ?:

- Coge 12 fichas de Botín al azar y ponlas en pilas en el Tablero como se indica.

Otras fichas:

- En la caja de Misión **DF3**, busca 1 figura de Científico y ponla en el Tablero como se indica.

Mazo de Eventos:

- Saca todas las cartas de Evento de misión de la caja de Misión **DF3**.
- Devuelve la carta de Evento de misión **Ia** a la caja de Misión.

Si tienes la pegatina de Logro «Luchador de la Libertad» en tu Mapa de la Zona:

- Devuelve la carta de Evento de misión **VII-D** a la caja de Misión.

Si tienes la pegatina de Logro «Soldado del Deber» en tu Mapa de la Zona:

- Devuelve la carta de Evento de misión **VII-F** a la caja de Misión.

Luego:

- Apila las cartas de Evento de misión por orden numérico, bocabajo. La carta de Evento de misión **Ib** debe estar arriba y la **VIII** abajo. Este será tu mazo de Eventos.

¡Empieza la misión!
Comienza la primera Ronda.

La última cuenta atrás
Epílogo (Libertad)

El aire tiembla y resuena un chirrido estridente que te obliga a taparte los oídos. Caes de rodillas y cierras los ojos mientras esperas a que pase. Pronto, el sonido desaparece, dejando tras de sí únicamente un zumbido en los oídos y un dolor de cabeza tolerable. Nada de eso importa cuando abres los ojos y eres capaz de centrar la mirada.

El borde del Cordón ha desaparecido. Sigues viendo los edificios, pero sabes instintivamente que la humanidad ha perdido territorio en favor de la Zona. Como si necesitases una prueba más, comienzan a surgir nuevas anomalías aquí y allá.

La Zona es más grande y está más hambrienta que nunca.

Recompensas del Escenario:

- Marca la Misión **DF3** como no disponible.

Descarta todas las cartas de Consecuencia de la hoja de bolsillos.

Roba 2 fichas de Habilidad de la Libertad. Elige hasta 1 de estas fichas y asígnasela a un Stalker. Puedes elegir no hacerlo si no te interesa ninguna (cada Habilidad que tenga el grupo aumenta el coste de obtener otras adicionales).

Luego, excluyendo las cartas de Equipo obtenidas por los jugadores, devuelve todas las cartas de Evento de misión y de Entorno a la caja de Misión **DF3**.

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Epílogo (Deber)

El aire tiembla y resuena un chirrido estridente que te obliga a taparte los oídos. Caes de rodillas y cierras los ojos, pero la curiosidad es más fuerte que el dolor y consigues abrir los párpados a tiempo para ver cómo se desvanecen las anomalías de los alrededores. El sonido desaparece, dejando solo un zumbido en tus oídos. El aire huele más fresco y dulce, el sol parece más cálido sobre tu piel. Miras el Dispositivo y te das cuenta de que ha funcionado.

Una pequeña parte de la Zona se ha desvanecido y ha cedido ante el mundo real.

Recompensas del Escenario:

- Marca la Misión **DF3** como no disponible.

Descarta todas las cartas de Consecuencia de la hoja de bolsillos.

Roba 2 fichas de Habilidad del Deber. Elige hasta 1 de estas fichas y asígnasela a un Stalker. Puedes elegir no hacerlo si no te interesa ninguna (cada Habilidad que tenga el grupo aumenta el coste de obtener otras adicionales).

Luego, excluyendo las cartas de Equipo obtenidas por los jugadores, devuelve todas las cartas de Evento de misión y de Entorno a la caja de Misión **DF3**.

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Recogida de la caja de Misión

Misión DF1
«Entre la espada y la pared»

- Devuelve todas las cartas de Evento de misión a la caja: **I, II, III, IV** y **V**.
- Devuelve todas las cartas de Entorno a la caja: **DF1-01**, **DF1-02**, **DF1-03**, **DF1-04**, **DF1-05**, **DF1-06**, **DF1-07**, **DF1-08**, **DF1-09**, **DF1-10**, **DF1-11**, **DF1-12**, **DF1-13**, **DF1-14**, **DF1-15** y **DF1-16**.
- Devuelve las cartas de Enemigo «Soldado del Deber», «Luchador de la Libertad», «Kulak» y «Misha» a la caja.
- Cada Stalker puede ahora vender cualquier número de cartas de Equipo elegidas por su valor en ₹.
- Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Misión DF2
«A oscuras y sin rumbo»

- Devuelve todas las cartas de Evento de misión a la caja: **I, II, III, IV** y **V**.
- Devuelve todas las cartas de Entorno a la caja: **DF2-01, DF2-02, DF2-02, DF2-02, DF2-03, DF2-04, DF2-05, DF2-06, DF2-07, DF2-08, DF2-09, DF2-10, DF2-11, DF2-12, DF2-13, DF2-14, DF2-15** y **DF2-16**.
- Devuelve la carta de Artefacto «Tripas» a la caja.
- Devuelve la carta de Enemigo «Protector del Monolito» a la caja.
- Cada Stalker puede ahora vender cualquier número de cartas de Equipo elegidas por su valor en ₹.
- Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

Misión DF3
«La última cuenta atrás»

- Devuelve todas las cartas de Evento de misión a la caja: **Ia, Ib, II, III, IV, V, VI, VI, VII-D, VII-F** y **VIII**.
- Devuelve todas las cartas de Entorno a la caja: **DF3-01, DF3-02, DF3-03, DF3-03, DF3-03, DF3-04, DF3-05, DF3-06, DF3-07, DF3-08, DF3-09, DF3-10, DF3-11, DF3-12** y **DF3-13**.
- Devuelve las cartas de Enemigo «Soldado de la IPSF», «Granadero de la IPSF» y «Helicóptero» a la caja.
- Si has fallado la Misión **DF3** y el Enemigo Kulak/Misha está en la mesa, devuelve esa carta de Enemigo a la caja del juego. De lo contrario, devuélvela a la caja de Misión **DF1**.
- Si has fallado la Misión **DF3**, devuelve la ficha de Alerta del Monolito/Alerta de la IPSF a la caja. De lo contrario, devuélvela a la caja de Misión **DF2**.
- Cada Stalker puede ahora vender cualquier número de cartas de Equipo elegidas por su valor en ₹.
- Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

F07

—¿El Dispositivo? Pues ni idea. Estará en algún lugar sellado del recinto donde no habrá más que bichos raros y mierda.

Vuelve a la partida.

F08

Al borde de la extenuación y jadeante, llegas al campamento de la Libertad y le entregas el Dispositivo a Misha.

—Estupendo —dice con una sonrisa—. ¿Así que esto es el cachivache?

Estás a punto de informarle de lo que has pasado cuando un centinela entra corriendo.

—El Deber se ha puesto en marcha —susurra—. Puede que hayan visto a nuestros aliados entrar.

—Si es así, no tardarán en lanzar un ataque —dice Misha con una sonrisa sombría—. Pero bueno, no te preocupes. Hemos pasado por cosas peores.

Si no tienes la carta **DF1-10 (Amistad: Deber/Libertad)**, búscala ahora y ponla por el lado de la Libertad, lo que determina tu lealtad a esta facción. Luego, dale la vuelta a la carta de Pieza de gran tamaño que tiene encima a Kulak, el jefe del Deber, y ponla por el lado de Enemigo bocarriba junto a la carta de Enemigo Soldado del Deber. A partir de ahora se aplica tanto a la carta de Kulak como a la de Soldado del Deber.

Descarta todas las cartas de Evento aleatorio del mazo de Eventos. Roba el Evento de misión **III (Última oportunidad)**. Este es ahora tu Evento de misión activo.

Lee el suceso **F05**.

F09

Cuando aparecen las primeras siluetas, durante un breve instante desearías haber arrasado con el campamento del Deber entero. Sin embargo, no hay tiempo para más reflexiones o lamentaciones, ya que los soldados del Deber se abalanzan sobre el campamento de la Libertad con una furia implacable sin precedentes.

Las balas silban en el aire, las granadas hacen temblar el suelo. La derrota total parece inevitable.

Retira del juego:

- La carta de Contacto **C47 (Zirka)**.
- 1 carta de Arma de la Libertad al azar (de entre todas las cartas de ese tipo, incluidas las ya obtenidas por Stalkers).
- 1 carta de Blindaje de la Libertad al azar (de entre todas las cartas de ese tipo, incluidas las ya obtenidas por Stalkers).
- La carta de Consecuencia Preparar una emboscada.

Roba 1 Consecuencia y ponla en la hoja de bolsillos. No resuelvas su efecto de «Si no se resuelve».

Vuelve al Archivador de campaña.

F10

Es un terreno despiadado. Ni agujeros, ni troncos de árboles, ni arcones o muros olvidados. Cada movimiento atrae la atención de algo y ni siquiera te sorprendes cuando oyes los gritos de centinelas en alerta.

Una lluvia de balas rasga el silencio. Presa del pánico, huyes como alma que lleva el diablo hasta que notas un golpetazo en el hombro. Aunque la adrenalina corre como napalm por tu sangre y suprime el dolor, sabes que te han dado.

El Stalker elegido pierde la mitad de sus PS máximos (redondeando hacia arriba).

Vuelve al Archivador de campaña.

F11

Campamento de la Libertad

Has decidido unirte a la facción de la Libertad. Aunque eso conlleva nuevas oportunidades, también trae consigo nuevos peligros.

Realiza ahora los siguientes pasos de preparación:

- Intercambia la página de Contactos del Archivador de campaña por la página de Campamento de la Libertad. Contiene nuevas instrucciones y divide la hoja de bolsillos en tres filas:
  - **Consecuencias:** Diversos acontecimientos que influyen en tu Exploración de la Zona con nuevas oportunidades o restricciones.
  - **Contactos de la Libertad:** Tres Contactos que a partir de ahora estarán siempre a tu disposición.
  - **Contactos neutrales:** Tres espacios libres para Contactos que no sean de la Libertad.
- Retira todos los Contactos de la hoja de bolsillos y muévelos al Alijo.
- Busca las 3 cartas de Contacto de la Libertad, **C45 (Contrabandista de la Libertad)**, **C46 (Mentor de la Libertad)** y **C47 (Zirka)**, y ponlas en la fila central de la hoja de bolsillos.
- Busca todas las Consecuencias de la Libertad, barájalas, roba 1 y ponla en la fila superior de la hoja de bolsillos.
- Roba 2 fichas de Habilidad de la Libertad. Elige hasta 1 de estas fichas y asígnasela a un Stalker. Puedes elegir no hacerlo si no te interesa ninguna (cada Habilidad que tenga el grupo aumenta el coste de obtener otras adicionales).

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

F12

Misha ojea el regalo y hace un silbido de admiración en voz baja.

—Pedazo de regalo —admite—. Eres muy grande. ¿Sabes que acabas de hacer muy buenos amigos en la Libertad?

Los ojos le brillan mientras se frota las manos.

—Nuestros heridos no lo olvidarán. Y, ¿sabes qué? ¡Vamos a hacer pedacitos a esos capullos del Deber!

Si no tienes la carta **DF1-10 (Amistad: Deber/Libertad)**, búscala ahora y ponla por el lado de la Libertad junto al Tablero. Luego, dale la vuelta a la carta **DF1-01a (Objetivo de la misión)** y a la carta de Pieza de gran tamaño que tiene encima a Kulak, el jefe del Deber, y pon esta última con el lado de Enemigo bocarriba junto a la carta de Enemigo Soldado del Deber. A partir de ahora se aplica tanto a la carta de Kulak como a la de Soldado del Deber.

Vuelve a la partida.

son los que necesitamos para elevar nuestra moral. Los heridos tienen ahora más posibilidades de sobrevivir.

Esboza una leve sonrisa.

—Y ahora lucharemos como demonios. Casi siento lástima por esos cerdos de la Libertad.

Si no tienes la carta **DF1-10 (Amistad: Deber/Libertad)**, búscala ahora y ponla por el lado del Deber junto al Tablero. Luego, dale la vuelta a la carta **DF1-01a (Objetivo de la misión)** y a la carta de Pieza de gran tamaño que tiene encima a Misha, el jefe de la Libertad, y pon esta última con el lado de Enemigo bocarriba junto a la carta de Enemigo Luchador de la Libertad. A partir de ahora se aplica tanto a la carta de Misha como a la de Luchador de la Libertad.

Vuelve a la partida.

F01

—Hola —Misha, el jefe de la Libertad, primero te da la mano y luego un abrazo—. Eso que has hecho ha sido digno de un héroe. Ven y siéntate. ¿Quieres remojarte el gaznate con algo potente?

Sin esperar a que respondas, sirve unos chupitos y vacía uno.

¿Te bebes uno?

» **Sí:** Reduce tu dosis de Radiación en 6 y descarta 1 ; luego, sigue leyendo.
» **No:** Sigue leyendo.

—Te estarás preguntando qué intenciones tenemos. No es ningún secreto. Estamos buscando algo. A falta de un apodo mejor, lo llamamos el Dispositivo. Qué imaginación, ¿eh? Sí, tenemos que echarle el guante. A eso y al tipo capaz de manejarlo, un cerebrito que anda por ahí. Narices, ya estaríamos de vuelta si no fuera porque apareció el Deber y se lió parda.

Le pega un lingotazo a la botella.

—Hemos sufrido algunas bajas y es posible que los refuerzos se vean retrasados por culpa de la emisión. No estoy seguro de que nuestros heridos lo vayan a contar. ¿Puedes cederme algunos de tus medicamentos?

Si no tienes la carta **DF1-06a**, búscala y ponla junto al Tablero.

¿Qué quieres hacer?

» **Pedir información sobre la Libertad y su visión del mundo:** Lee el suceso **F02**.
» **Pedir información sobre el Deber y su visión del mundo:** Lee el suceso **F03**.
» **Pedir información sobre el Dispositivo:** Lee el suceso **F07**.
» **Ofrecerle medicamentos:** Descarta Objetos **Medicamento**:
  • **1/2 Stalkers:** 3 Objetos
  • **3/4 Stalkers:** 4 Objetos

  Lee el suceso **F12**.
» Solo si tienes la carta **DF1-09a (El Dispositivo) - Mostrarle el Dispositivo:** Lee el suceso **F04**.

F02

—No somos ningunos villanos —dice el jefe con una sonrisa de oreja a oreja—. Vale, llevamos armas y acostumbramos a utilizarlas, pero nunca iniciamos las hostilidades. A menos que alguien nos cabree de verdad, ¡ja, ja! ¿Me captas? Sea como sea, no luchamos contra la Zona, sino que solo nos defendemos de sus monstruos. Nos adaptamos a ella. La domamos. Cosechamos sus beneficios. ¿Y sabes qué? Con eso ya somos felices.

Vuelve a la partida.

F03

—¿El Deber? Unos cabrones. ¿Quiénes se creen que son? ¿Qué les da derecho a decidir sobre la Zona? ¿Qué mosca les ha picado para que se piensen que es una especie de territorio maldito? Aquí prosperamos y no necesitamos que unos imbéciles fascistas con el cerebro lavado nos digan que estamos equivocados. Nos hacemos llamar la Libertad y vamos en serio con nuestro nombre. ¿Que quieres decirme cómo vivir? ¿Que quieres quitarme mi Zona? Por encima de mi cadáver.

Vuelve a la partida.

F04

—Anda, ¿tienes el cachivache? Genial. ¡Únete a nosotros!

Elige una opción:

» **De ninguna manera, dame un poco de tiempo para pensarlo:** Lee el suceso **F06**.
» **Sí, unamos fuerzas:** Sigue leyendo.

  Si el Evento de misión **III** sigue en el mazo de Eventos, lee el suceso **F08**.

  De lo contrario, lee el suceso **F05**.

F05

Por mucho caos que haya en la Zona, parece que nunca es suficiente. De repente, la quimera aparece de la nada. Cegada por la furia y el hambre, se abalanza sobre Misha y lo aplasta contra el suelo.

—¡Lleva el Dispositivo al campamento! —Alcanza a gritar—. Hay dinero para...

Bruscamente, el monstruo le arranca la cabeza, salpicando todo con la sangre del hombre. Das un paso atrás. ¿Ha dicho dinero? Valdrá la pena comprobarlo. ¡Lleva el artilugio al campamento!

Si no tienes la carta de Enemigo Quimera en la mesa, sácala y ponla junto al Tablero. Márcala con .

Busca 1 figura de Quimera y ponla en la casilla más cercana a tu casilla.

Si tienes la carta **DF1-08b (Quimera herida)**, pon y 1 en la Quimera y descarta la carta **DF1-08b**.

Descarta las cartas **DF1-01**, **DF1-07a** y **DF1-11a**.

Pon la carta **DF1-12a** en el Tablero y dale la vuelta a la carta **DF1-09a (El Dispositivo)**.

Dales la vuelta a las cartas de Pieza de gran tamaño que quedan en el Tablero. Descarta la miniatura y la carta de Enemigo de Misha, y pon la carta de Enemigo Kulak junto a la carta de Enemigo Soldado del Deber si aún no está allí. A partir de ahora se aplica tanto a la carta de Kulak como a la de Soldado del Deber.

Continúa la partida.

F06

—De acuerdo, pero no te lo pienses demasiado, ¿vale? No apuestes por el Deber, es el caballo equivocado.

Vuelve a la partida.

Si tienes la carta **DF1-08b (Quimera herida)**, pon -1 y 1 en la Quimera y descarta la carta **DF1-08b**.

Descarta las cartas **DF1-01**, **DF1-07a** y **DF1-11a**.

Pon la carta **DF1-12a** en el Tablero y dale la vuelta a la carta **DF1-09a (El Dispositivo)**.

Dales la vuelta a las cartas de Pieza de gran tamaño que quedan en el Tablero. Descarta la miniatura y la carta de Enemigo de Kulak, y pon la carta de Enemigo Misha junto a la carta de Enemigo Luchador de la Libertad si aún no está allí. A partir de ahora se aplica tanto a la carta de Misha como a la de Luchador de la Libertad.

Continúa la partida.

D06

¿De verdad crees que esos pirados de la Libertad merecen que pierdas tu tiempo? ¡Toma una decisión ya!

Vuelve a la partida.

D07

—Nadie es capaz de precisar la ubicación del Dispositivo. Esperamos que esté en la zona inaccesible e infestada de alimañas de la instalación.

Vuelve a la partida.

D08

Hiciste todo lo que pudiste para transportar el Dispositivo de forma segura al Campamento del Deber. Se lo pasas a Kulak y suspiras con alivio, pero el respiro es breve.

—¡Hay actividad en el territorio de la Libertad! —informa un centinela.

—Maldita sea —exclama Kulak mirándote—. Puede que te hayan visto transportando el Dispositivo. Podrían entrar en acción en cualquier momento.

Si no tienes la carta **DF1-10 (Amistad: Deber/Libertad)**, búscala ahora y ponla por el lado del Deber, lo que determina tu lealtad a esta facción. Luego, dale la vuelta a la carta de Pieza de gran tamaño que tiene encima a Misha, el jefe de la Libertad, y ponla por el lado de Enemigo bocarriba junto a la carta de Enemigo Luchador de la Libertad. A partir de ahora se aplica tanto a la carta de Misha como a la de Luchador de la Libertad.

Descarta todas las cartas de Evento aleatorio del mazo de Eventos. Roba el Evento de misión **III (Última oportunidad)**. Este es ahora tu Evento de misión activo.

Lee el suceso **D05**.

D09

Los soldados de la Libertad aparecen de repente con sus armas en ristre y cargan como posesos. El campamento del Deber se convierte en un infierno de sangre y explosiones. Los soldados del Deber hacen todo lo posible por repeler el ataque, pero su fuego no está coordinado y sus líderes no parecen estar a la altura. Su derrota parece inminente.

Retira del juego:

- La carta de Contacto **C42 (Novato del Deber)**.
- 1 carta de Arma del Deber al azar (de entre todas las cartas de ese tipo, incluidas las ya obtenidas por Stalkers).
- 1 carta de Blindaje del Deber al azar (de entre todas las cartas de ese tipo, incluidas las ya obtenidas por Stalkers).
- La carta de Consecuencia Choque con la Libertad.

Roba 1 Consecuencia y ponla en la hoja de bolsillos. No resuelvas su efecto de «Si no se resuelve».

Vuelve al Archivador de campaña.

D10

Es inevitable, en algún momento uno acaba metiendo la pata. Tu bota roza una botella de cristal olvidada, y esta se vuelca con un ruido que podría haber sobresaltado a un cadáver. Se te hiela la sangre cuando oyes los gritos de los soldados alertados.

Corres como alma que lleva el diablo en medio de una letal lluvia de balas. El pánico se apodera de ti y apenas te percatas de que has perdido parte de tu equipo.

Eso no importa, ¡lo que importa es salir de ahí!

Descarta 1 de tus Armas al azar.

Vuelve al Archivador de campaña.

D11

Campamento del Deber

Has decidido unirte a la facción del Deber. Aunque eso conlleva nuevas oportunidades, también trae consigo nuevos peligros.

Realiza ahora los siguientes pasos de preparación:

- Intercambia la página de Contactos del Archivador de campaña por la página de Campamento del Deber. Contiene nuevas instrucciones y divide la hoja de bolsillos en tres filas:
  - **Consecuencias:** Diversos acontecimientos que influyen en tu Exploración de la Zona con nuevas oportunidades o restricciones.
  - **Contactos del Deber:** Tres Contactos que a partir de ahora estarán siempre a tu disposición.
  - **Contactos neutrales:** Tres espacios libres para Contactos que no sean del Deber.
- Retira todos los Contactos de la hoja de bolsillos y muévelos al Alijo.
- Busca las 3 cartas de Contacto del Deber, **C40 (Intendente del Deber)**, **C41 (Instructor del Deber)** y **C42 (Novato del Deber)**, y ponlas en la fila central de la hoja de bolsillos.
- Si tienes la carta de Contacto **C04 (Gafotas)**, retírala del juego.
- Si hay una pegatina de Contacto de Contrabandista de artefactos en el Mapa de la Zona, márcala como no disponible.
- Busca todas las Consecuencias del Deber, barájalas, roba 1 y ponla en la fila superior de la hoja de bolsillos.
- Roba 2 fichas de Habilidad del Deber. Elige hasta 1 de estas fichas y asígnasela a un Stalker. Puedes elegir no hacerlo si no te interesa ninguna (cada Habilidad que tenga el grupo aumenta el coste de obtener otras adicionales).

Abre el Archivador de campaña por la página **6** y resuelve la Recogida tras la Misión.

D12

Kulak examina los medicamentos y asiente con la cabeza. Entonces, se vuelve hacia ti y te tiende la mano.

—Es un regalo generoso —dice con voz seria—. Aliados como tú

Diario de sucesos

D01

Kulak, el jefe del Deber, te estrecha la mano y te mira a los ojos.
—Has llegado justo a tiempo —dice frunciendo el ceño—. Menudo desastre, ¿eh? Escucha, nos hemos metido en un follón. Nos han enviado para localizar un objeto al que han dado el nombre en clave de Dispositivo. ¡Nuestra misión es de suma importancia no solo para nuestra facción, sino también para todos los habitantes de la Zona! Por desgracia, parece que esos cabrones de la Libertad buscan exactamente lo mismo. Tenemos algunos heridos y...

Suspira y se frota la frente.

—Los refuerzos están en camino, pero por culpa de esa emisión es imposible calcular cuándo llegarán. Agradeceríamos tu ayuda. ¿Te sobran algunos medicamentos?

Si no tienes la carta **DF1-06a**, búscala y ponla junto al Tablero.

¿Qué quieres hacer?

» **Pedir información sobre el Deber y su visión del mundo:** Lee el suceso **D02.**
» **Pedir información sobre la Libertad y su visión del mundo:** Lee el suceso **D03.**
» **Pedir información sobre el Dispositivo:** Lee el suceso **D07.**
» **Ofrecerle medicamentos:** Descarta Objetos **Medicamento:**
  • **1/2 Stalkers:** 3 Objetos
  • **3/4 Stalkers:** 4 Objetos

  Lee el suceso **D12.**
» Solo si tienes la carta **DF1-09a (El Dispositivo) - Mostrarle el Dispositivo:** Lee el suceso **D04.**

D02

—Nosotros somos los únicos que entendemos la gravedad de la situación y la maldad de la Zona. Este lugar es un tumor en el tejido de nuestro planeta, y todo lo que ha sido engendrado aquí solo merece morir, incluidos todos los dementes que lo llaman hogar o intentan beneficiarse de sus perversos recursos. No podemos permitir que algo así de vil prospere. Detendremos su expansión.

Vuelve a la partida.

D03

—Puedo oler a esas ratas de la Libertad desde aquí —gruñe el jefe del Deber—. No puedo creer que anden detrás de lo mismo que nosotros y no puedo imaginar lo que están dispuestos a hacer con ese artilugio. Libertad... Incluso el nombre de su facción es una puñetera mentira. No es libertad lo que buscan, ¡sino anarquía! ¡Caos! ¡Destrucción! Son lo peor que le puede pasar a la Zona, peor incluso que los mutantes, porque ellos no están abocados a propagar el mal, ¡sino que eligen hacerlo!

Vuelve a la partida.

D04

—Uhm, parece que coincide con la descripción... ¡Estupendo! Vamos a ponerlo a buen recaudo. ¿Te parece bien?

Elige una opción:

» **De ninguna manera, dame un poco de tiempo para pensarlo:** Lee el suceso **D06**.
» **Sí, unamos fuerzas:** sigue leyendo.

  Si el Evento de misión **III** aún está en el mazo de Eventos, lee el suceso **D08**.

  De lo contrario, lee el suceso **D05**.

D05

De repente llega la quimera, atraída por el olor de la carne humana, y se abalanza sobre ti como un remolino de garras y músculos. Kulak suelta una retahíla de improperios y abre fuego.

—¡Lleva el Dispositivo al campamento! —grita—. Te re...
—Y entonces ese temerario coraje suyo se convierte en el preludio de un error letal.

La quimera se abalanza sobre Kulak y este muere en una explosión de sangre y carne desgarrada.

¿Qué es lo que iba a decir? ¿Te recompensarán? Si era eso, valdría la pena comprobarlo.

Si no tienes la carta de Enemigo Quimera en la mesa, sácala y ponla junto al Tablero. Márcala con (2).

Busca 1 figura de Quimera y ponla en la casilla más cercana a tu casilla.